

LA KIDS' RONDE

DIMANCHE 11/02/2018 A 9H45
LANCEUMONT/MECLEUVES (57)

organisée par le Val St Pierre Athlétisme/Club FFA 057065

Condition de participation :

Enfants nés entre 2007 et 2011

4 Equipes mixtes G/F, Eveils (nés entre 2009 et 2011) et Poussins (nés en 2007 et 2008) => équipes constituées sur place.

Licences en cours de validité => athlétisme, course d'orientation, triathlon, USEP, UGSEL ou **certificat médical de moins d'un an précisant l'aptitude à l'athlétisme en compétition.**

Formule : ANIM CROSS => Durant 30 mn, sur un parcours en herbe et avec des obstacles (slalom, mini-haies...), 4 équipes composées de 4 à 10 enfants réalisent le plus grand nombre d'allées et venues entre leur camp de base et 4 ateliers de saut, lancer ou motricité dont un seul est effectué à chaque tour.

Les ateliers sont évalués par des points avec des bouchons de la couleur de l'atelier quand réussi (maximum 3 points dans un atelier), 1 bouchon rouge étant remis en cas d'échec.

Un bouchon bleu témoin des tours effectués est également donné à chaque passage.

Chaque enfant court déposer ses témoins de passage bleu et de réussite (de la couleur de l'atelier) au camp de base avant de repartir pour un nouvel atelier.

Les ateliers doivent être effectués au fur et à mesure des tours dans l'ordre donné aux équipes, et en les recommençant jusqu'à la fin du temps de course.

Classement par équipe => en fonction du nombre de tours comptabilisés (bouchon bleu = 1 point) et des points accumulés par les enfants dans les ateliers (bouchons des 4 autres couleurs).

En cas d'égalité entre les équipes, le partage se fera en considération du moins grand nombre de bouchons rouges indiquant l'échec sur un atelier.

Inscriptions avant samedi 10 février 10h

LIMITEES A 40 ENFANTS

par mail à denisenr@wanadoo.fr

avec NOM PRENOM DATE DE NAISSANCE FEDERATION CLUB
N°LICENCE OU DATE CERTIFICAT MEDICAL

**SVP PARENTS BENEVOLES POUR AIDER A LA TENUE DES
ATELIERS, VOUS SIGNALER PAR MAIL - Merci d'avance (au moins 10 parents
nécessaires)**

**Inscriptions sur place dimanche jusqu'à 9h UNIQUEMENT S'IL RESTE DES
PLACES.**

Programme :

9h45 Rassemblement des enfants, constitution des équipes,
échauffement collectif avec reconnaissance du parcours
10h15 Début de l'épreuve
10h45 Fin de l'épreuve
11h30 Classement et remise des médailles

Organisation et règles :

Départ sur le stade de foot dans les « maisons des équipes » ou camps de base.

Enfants porteurs d'une chasuble de couleur identique par équipe.

Afin d'assurer plus de fluidité et de répartir l'affluence sur les 4 ateliers à partir du 2^{ème} tour, un premier parcours est effectué par l'ensemble des enfants sans atelier. Chaque équipe se voit attribuer un ordre de passage sur les ateliers à partir du 2^{ème} tour, puis les recommence toujours dans le même ordre durant le temps de course.

Au coup de sifflet final, plus aucun témoin de passage ne peut être attribué pour les ateliers en cours.

En cas d'abandon pour un motif hors cas de force majeure, l'équipe ne sera pas classée. Les enfants fatigués sont donc invités à marcher sur le parcours car ils peuvent ainsi continuer à ramener des points pour leur équipe.

ATELIER N°1 - ROSE - FRANCHISSEMENT SIMULE D'UN GUE

Sur une distance de 5 m, les enfants doivent progresser en posant chaque pied sur une « brique » qu'ils font avancer l'une après l'autre pour y poser le pied resté « en l'air ». Le pied ne doit pas toucher « l'eau ».

L'exercice teste aussi bien l'équilibre que la coordination.

Pénalités appliquées immédiatement par le juge de l'atelier : l'enfant qui a posé le pied dans « l'eau » est retenu 5 secondes, celui n'est pas parvenu à effectuer l'exercice est retenu 20 secondes.

Le témoin de passage **rose** est donné en cas de réussite, le témoin rouge en cas d'échec (l'enfant a posé le pied dans l'eau à chaque avancée de la brique).

Puis l'enfant repart en courant dans son camp de base déposer son témoin.

ATELIER N°2 - VERT - LANCER DE MEDECINE-BALL

Lancer le MB de 1 kg sans élan, pieds décalés sur la ligne (comme le lancer du poids). 3 lancers successifs pour atteindre la zone de points la plus lointaine (de 1 à 3 points), le **meilleur score des 3 essais est pris en compte** et détermine le nombre de bouchons verts donnés à l'enfant. Si 3 lancers hors zone, pas de points et l'enfant repart en courant vers son camp avec un témoin rouge.

ATELIER N° 3 - JAUNE - SAUT DE GRENOUILLE

Saut sans élan départ accroupi, l'enfant doit sauter le plus loin possible pour atteindre (zones de 1 à 3 points).

3 essais et le meilleur score des 3 essais est compté et donne lieu à l'attribution du nombre de bouchons jaunes correspondants.

ATELIER N°4 - BLANC - SENSIBILISATION AU HANDICAP VISUEL

Sur un parcours de 10m entre 2 rubalises que l'enfant n'a pas le droit de tenir, l'enfant évolue les yeux bandés (le plus vite possible).

Un témoin rouge est donné si l'enfant enlève son bandeau, tient les rubalises pour s'orienter ou regarde par en-dessous ou par-dessus le bandeau.

Sinon il repart avec un bouchon blanc.

Pénalités générales: Retrait de 2 points cumulativement s'il y a lieu, par enfant n'effectuant pas l'ensemble des ateliers (en privilégiant ceux qu'ils préfèrent), se soustrayant aux obstacles sur le parcours, n'effectuant pas le trajet retour d'un atelier pour aller déposer ses témoins de réussite et de passage au camp de base.